محاضرة جامعية
إنشاء الصوت لألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
إنشاء الصوت لألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- المدة: **6 أسابيع**
- المؤهل العلمي: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/audio-creation-video-games-3d-movies

الفهرس

01 المقدمة

صفحة 4

02 الأهداف

صفحة 8

03 هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

04 الهيكل والمحتوى

صفحة 16

05 المنهجية

صفحة 20

06 المؤهل العلمي

صفحة 28

01

المقدمة

يعد الصوت فى مشروع اللاعب gamerأمرًا ضروريًا لضمان تجربة ألعاب أكثر غامرة وتكيفًا، مع تفضيل التضمين في السياق وضمان سيناريو أكثر واقعية. لهذا السبب، يجب على المتخصصين في هذا المجال أن يعرفوا بالتفصيل آخر التطورات المتعلقة بإنشاء المؤثرات وتأليف الموسيقى التصويرية، بالإضافة إلى إتقان الأدوات والبرامج الخاصة بذلك. ستسمح لك هذه المحاضرة الجامعية بالعمل على هذه الجوانب، بالإضافة إلى إنشاء الأصوات وتصدير واستيراد تنسيقات صوتية مختلفة إلى المشاريع التي تقوم بتطويرها. للقيام بذلك، سيكون لديك 150 ساعة من المحتوى النظري والعملي وعبر الإنترنت الذي سيضمن تحسين مهاراتك المهنية في إدارة صوت ألعاب الفيديو من خلال تدريب عبر الإنترنت 100% مصمم من قبل خبراء في قطاع الترفيه السمعي البصري.

هل تريد أن تصبح خبيرًا صوتيًا محترفًا حقيقيًا لألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد والواقع الافتراضي؟ سجل في هذا البرنامج واحصل عليه في أقل من 6 أسابيع و100% عبر الإنترنت"

يعد الصوت التكيفي ضروريًا لأي مشروع لعبة فيديو، حيث يؤثر بشكل كبير على النتيجة النهائية ودرجة الواقعية التي ستصاحب المؤهل. ضمن هذه المنطقة، لا يقتصر الأمر على الموسيقى التصويرية المميزة والفريدة لكل لعبة فحسب، بل أيضًا المؤثرات الصوتية والجوانب الرئيسية لإنشاء تجربة لعب أكثر غامرة للاعب. لهذا السبب، يجب على المتخصصين في هذا القطاع أن يعرفوا بالتفصيل خصوصيات وعموميات إنتاجهم، بالإضافة إلى الأدوات والبرامج التي تسمح لهم بتحقيق ذلك بأكثر الطرق فعالية وأفضل قدر ممكن.

للقيام بذلك، يمكنك الاعتماد على هذه المحاضرة الجامعية في إنشاء الصوت لألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد، وهو برنامج صممه خبراء في القطاع السمعي البصري يركز على الترفيه ويتضمن 150 ساعة من أفضل المحتوى النظري والعملي والإضافي. هذه تجربة أكاديمية عبر الإنترنت 100% يمكنك من خلالها التعمق في دراسة الهوية الصوتية للعبة الفيديو ومواصفاتها الفنية المتعددة في الإنتاج، بالإضافة إلى إنشاء مؤثرات صوتية تتكيف مع كل عنوان. من ناحية أخرى، سيكون الخريج أيضًا قادرًا على العمل على إنشاء الأصوات وتقييم جودة الصوت، مع التركيز في الختام على إعداد المكتبات للتسويق التجاري.

للقيام بذلك، سيكون لديك 6 أسابيع من التدريب، ستتمكن خلالها من الوصول إلى Global Campus دون حدود ودون جداول زمنية، من أي جهاز متصل بالإنترنت، سواء كان جهاز كمبيوتر أو جهازًا لوحيًا أو هاتفًا محمولاً. بالإضافة إلى ذلك، سيكون المحتوى بأكمله متاحًا منذ بداية البرنامج ويمكن تنزيله للتشاور، حتى بعد انتهاء التجربة الأكاديمية. لذلك، فهي فرصة فريدة للعمل على تخصيص ملفك المهني من خلال درجة متعددة التخصصات وديناميكية ويمكن الوصول إليها والتي من شأنها رفع موهبتك إلى قمة قطاع ألعاب الفيديو.

هذه **المحاضرة الجامعية فى إنشاء الصوت لألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد** تحتوى على البرنامج الأكثر إكتمالا وتحديثا فى السوق، أبرز خصائصها هي:

- تطوير الحالات العملية التي يقدمها خبراء في ألعاب الفيديو والتكنولوجيا
- محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العملي حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزها بشكل خاص على النمذجة ثلاثية الأبعاد والرسوم المتحركة في البيئات الافتراضية
- كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> مؤهل علمى ستتمكن من خلاله من التعرف بالتفصيل على الأنواع المختلفة لأنماط الصوت في ألعاب الفيديو الحالية: الخصائص والمزايا وتوصيات الاستخدام"

استعمل على نماذج مختلفة من الصوت المكاني، وستكون قادرًا على تنفيذ إتقان استراتيجيات الصوت الأكثر فعالية لمهاراتك"

يمكنك الوصول إلى الحرم الجامعي الافتراضي من أي جهاز متصل بالإنترنت وبدون حدود زمنية.

برنامج يتعمق في تقييم مدى تعقيد المشاريع وتصنيفها لإنشاء الصوت في مشاريع ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد والواقع الافتراضي.

البرنامج يضم أعضاء هيئة تدريس محترفين يصبون في هذا التدريب خبرة عملهم، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

سيتيح محتوى البرنامج المتعدد الوسائط، والذي صيغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي والموقعي، أي في بيئة محاكاة توفر تدريبا غامرا مبرمجا للتدريب في حالات حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلّم القائم على حل المشكلات، والذي يجب على المهني من خلاله محاولة حل مختلف مواقف الممارسة المهنية التي تنشأ على مدار العام الدراسي. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

إن أهمية الجانب الصوتي في تمثيلاته المتعددة عند القيام أو العمل على مشروع لعبة فيديو هو السبب وراء اعتبار TECH أنه من الضروري تطوير برنامج يركز على هذا الجانب. لذلك، فإن هدفها هو السماح للخريج بالتخصص في هذا المجال من خلال توفير المعلومات الأكثر ابتكارًا وشمولاً، مما يسمح له بمعرفة التفاصيل الفنية لإنشاء مقاطع صوتية أو أصوات أو مؤثرات صوتية لعناوين Gaming.

هل ترغب في أن تكون قادرًا على تسويق المكتبات الصوتية في سوق اليوم؟ سيعطيك هذا البرنامج المفاتيح اللازمة لإعدادهم بناءً على تصنيفهم وبأكثر الطرق فعاليةً"

الأهداف العامة

- تفصيل الهوية الصوتية لمشروع لعبة فيديو ثلاثية الأبعاد
- تصميم نوع الصوت المناسب للمشروع مثل الأصوات أو الموسيقى التصويرية أو المؤثرات الصوتية الخاصة
- تقدير جهد إنشاء الصوت للعمل ضمن خطة الإنتاج والتوقيت Timing المناسب

من خلال هذه المحاضرة الجامعية، ستتمكن من تحسين مهاراتك في تقييم جودة الصوت من خلال المعرفة الشاملة بالاختبارات والبروتوكولات الخاصة بذلك"

الأهداف المحددة

- تحليل أنواع مختلفة من أنماط الصوت في ألعاب الفيديو واتجاهات الصناعة
- فحص طرق دراسة وثائق المشاريع لبناء الصوت
- دراسة المراجع الرئيسية لاستخراج النقاط الرئيسية للهوية الصوتية
- تصميم الهوية الصوتية للعبة الفيديو ثلاثية الأبعاد الكاملة
- تحديد الجوانب الرئيسية لإنشاء الموسيقى التصويرية والمؤثرات الصوتية للعبة للمشروع
- تطوير الجوانب الرئيسية للعمل مع ممثلين وممثلات الدوبلاج وتسجيل أصوات اللعبة
- تجميع طرق وتنسيقات تصدير الصوت لألعاب الفيديو باستخدام التقنيات الحالية
- إنشاء مكتبات صوتية كاملة لتسويقها كحزم Assetsاحترافية لاستوديوهات التطوير

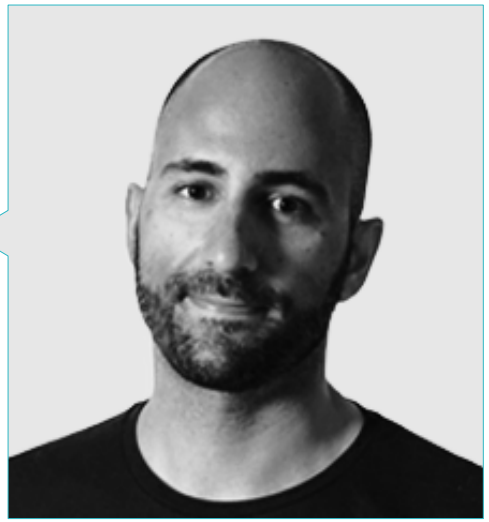
03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

سيتم إدارة هذه المحاضرة الجامعية من قبل مجموعة من المتخصصين المتمرسين في مجال إنتاج ألعاب الفيديو. يتمتع هذا الفريق بتاريخ عمل طويل وواسع في هذا القطاع وقد شارك أيضًا في مشاريع أكاديمية أخرى. ولذلك، فإن خبرتهم المهنية، المرتبطة بالتدريس، تجعلهم مثاليين لمشاركة المعرفة الأكثر ابتكارًا وشمولاً مع خريجيهم فيما يتعلق بإنشاء التسجيلات الصوتية لعناوين الألعاب Gaming.

سيضع فريق من الخبراء في الإنتاج الموسيقي والصوتي تحت تصرفكم أفضل المواد النظرية والعملية والإضافية حتى يتسنى لكم التعرف بالتفصيل على خصوصيات وعموميات هذا المجال"

قيادة الدورة



أ. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- مدير هندسة وتصميم الألعاب في Grupo Interviea
- أستاذ في ESNE لتصميم ألعاب الفيديو، وتصميم المستويات، وإنتاج ألعاب الفيديو، والبرمجيات الوسيطة (Middleware)، وصناعات الوسائط الإبداعية، وما إلى ذلك
- مستشار في تأسيس شركات مثل Avatar Games أو Interactive Selection
- مؤلف كتاب تصميم ألعاب الفيديو
- عضو المجلس الاستشاري Nima World

الأساتذة

أ. Núñez Martín, Daniel

- منتج في Cateffects S.L
- منتج موسيقى متخصص في تأليف وتصميم الموسيقى الأصلية للوسائط السمعية والبصرية وألعاب الفيديو
- مصمم صوتي وملحن موسيقى في Risin 'Goat S.L
- فني صوت في الدبلجة السمعية البصرية في SOUNDUB S.A
- منشئ محتوى الماجستير في Talentum في إنشاء ألعاب الفيديو في Telefónica Digital Education
- تقني أول في التدريب المهني السليم من جامعة Francisco de Vitoria
- شهادة جامعية متوسطة في تدريس الموسيقى الرسمية من معهد Manuel de Falla في تخصص البيانو والساكسفون

04

الهيكل والمحتوى

تتضمن هذه المحاضرة الجامعية 150 ساعة من أفضل المحتوى النظري والعملي وعبر الإنترنت وأكثرها ابتكارًا، والذي اختاره فريق التدريس بناءً على معيارين: إرشادات الجودة المطلوبة التي تفرضها TECH والأخبار المباشرة لقطاع ألعاب الفيديو. بفضل هذا، أصبح من الممكن إنشاء برنامج شامل وديناميكي ومتعدد التخصصات ومتقشف، حيث سيتمكن أي خريج من العمل على إتقان مهاراته المهنية بطريقة مضمونة.

سيزودك إكمال هذه المحاضرة الجامعية بالمعرفة اللازمة لإنشاء مؤثرات صوتية وظيفية تتكيف مع الأنواع المختلفة لمشاريع الألعاب التي يمكنك تطويرها"

الوحدة 1. صوت احترافي لألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد في الواقع الافتراضى

1.1. الصوت في ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد
1.1.1. الصوت في ألعاب الفيديو
2.1.1. أنواع أنماط الصوت في ألعاب الفيديو الحالية
3.1.1. نماذج صوتية مكانية
2.1. دراسة المواد السابقة
1.2.1. دراسة وثائق تصميم اللعبة
2.2.1. دراسة وثائق تصميم المستوى
3.2.1. تقييم مدى تعقيد وتصنيف المشروع لإنشاء الصوت
3.1. دراسة مرجعية الصوت
1.3.1. قائمة المراجع الرئيسية بالتشابه مع المشروع
2.3.1. مراجع سمعية من وسائل الإعلام الأخرى لتزويد لعبة الفيديو بالهوية
3.3.1. دراسة المراجع واستخراج الاستنتاجات
4.1. تصميم الهوية الصوتية للعبة الفيديو
1.4.1. العوامل الرئيسية التي تؤثر على المشروع
2.4.1. الجوانب ذات الصلة في التكوين السمعي: الأجهزة والإيقاع وغيرها
3.4.1. تعريف الأصوات
5.1. إنشاء الموسيقى التصويرية
1.5.1. قائمة بالبيئات والصوتيات
2.5.1. تعريف الدافع والموضوع والأدوات
3.5.1. اختبارات التكوين والصوت على النماذج الأولية الوظيفية
6.1. إنشاء تأثير الصوت(FX)
1.6.1. المؤثرات الصوتية: أنواع المؤثرات الصوتية والقائمة الكاملة حسب احتياجات المشروع
2.6.1. تعريف السبب والموضوع والخلق
3.6.1. تقييم واختبار الصوت FX على النماذج الأولية الوظيفية
7.1. إنشاء صوت
1.7.1. أنواع الصوت وقائمة العبارات
2.7.1. بحث وتقييم ممثلين وممثلات الدبلجة
3.7.1. تقييم التسجيلات والاختبارات للأصوات في النماذج الأولية الوظيفية
8.1. تقييم جودة الصوت
1.8.1. إعداد جلسات استماع مع فريق التطوير
2.8.1. تكامل جميع الأصوات في نموذج أولي وظيفي
3.8.1. الاختبارات وتقييم النتائج التي تم الحصول عليها

9.1. تصدير وتنسيقات واستيراد الصوت في المشروع
1.9.1. تنسيقات الصوت والضغط في ألعاب الفيديو
2.9.1. تصدير الصوت
3.9.1. استيراد الصوتيات في المشروع
10.1. اعداد مكتبات صوتية للتسويق
1.10.1. تصميم مكتبات صوتية متعددة الاستخدامات لمحترفي ألعاب الفيديو
2.10.1. اختيار الصوت حسب النوع: مسار الصوت، FX والأصوات
3.10.1. تسويق مكتبات الأصول الصوتية

تجربة أكاديمية فريدة من نوعها سترفع معرفتك ومهاراتك المهنية إلى قمة قطاع الألعاب، على مستوى ما تطلبه الشركات الكبيرة مثل Sony أو Nintendo"

05

المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: **Relearning** منهجية إعادة التعلم.

يتم استخدام نظام التدريس هذا، على سبيل المثال، في أكثر كليات الطب شهرة في العالم، وقد تم اعتباره أحد أكثر المناهج فعالية في المنشورات ذات الصلة مثل مجلة **New England Journal of Medicine**.

اكتشف منهجية Relearning (منهجية إعادة التعلم)، وهي نظام يتخلى عن التعلم الخطي التقليدي ليأخذك عبر أنظمة التدريس التعليم المرتكزة على التكرار: إنها طريقة تعلم أثبتت فعاليتها بشكل كبير، لا سيما في المواد الدراسية التي تتطلب الحفظ"

منهج دراسة الحالة لوضع جميع محتويات المنهج في سياقها المناسب

يقدم برنامجنا منهج ثوري لتطوير المهارات والمعرفة. هدفنا هو تعزيز المهارات في سياق متغير وتنافسي ومتطلب للغاية.

مع جامعة TECH يمكنك تجربة طريقة تعلم تهز أسس الجامعات التقليدية في جميع أنحاء العالم"

سيتم توجيهك من خلال نظام التعلم القائم على إعادة التأكيد على ما تم تعلمه، مع منهج تدريس طبيعي وتقدمي على طول المنهج الدراسي بأكمله.

منهج تعلم مبتكرة ومختلفة

إن هذا البرنامج المُقدم من خلال TECH هو برنامج تدريس مكثف، تم خلقه من الصفر، والذي يقدم التحديات والقرارات الأكثر تطلبًا في هذا المجال، سواء على المستوى المحلي أو الدولي. تعزز هذه المنهجية النمو الشخصي والمهني، متخذة بذلك خطوة حاسمة نحو تحقيق النجاح. ومنهج دراسة الحالة، وهو أسلوب يرسي الأسس لهذا المحتوى، يكفل اتباع أحدث الحقائق الاقتصادية والاجتماعية والمهنية.

> يعدك برنامجنا هذا لمواجهة تحديات جديدة في بيئات غير مستقرة ولتحقيق النجاح في حياتك المهنية"

كان منهج دراسة الحالة هو نظام التعلم الأكثر استخدامًا من قبل أفضل كليات إدارة الأعمال في العالم منذ نشأتها. تم تطويره في عام 1912 بحيث لا يتعلم طلاب القانون القوانين بناءً على المحتويات النظرية فحسب، بل اعتمد منهج دراسة الحالة على تقديم مواقف معقدة حقيقية لهم لاتخاذ قرارات مستنيرة وتقدير الأحكام حول كيفية حلها. في عام 1924 تم تحديد هذه المنهجية كمنهج قياسي للتدريس في جامعة هارفارد.

أمام حالة معينة، ما الذي يجب أن يفعله المهني؟ هذا هو السؤال الذي سنواجهك بها في منهج دراسة الحالة، وهو منهج تعلم موجه نحو الإجراءات المتخذة لحل الحالات. طوال أربع سنوات البرنامج، ستواجه عدة حالات حقيقية. يجب عليك دمج كل معارفك والتحقيق والجدال والدفاع عن أفكارك وقراراتك.

سيتعلم الطالب، من خلال الأنشطة التعاونية والحالات الحقيقية، حل المواقف المعقدة في بيئات العمل الحقيقية.

منهجية إعادة التعلم (Relearning)

تجمع جامعة TECH بين منهج دراسة الحالة ونظام التعلم عن بعد، 100٪ عبر الانترنت والقائم على التكرار، حيث تجمع بين 8 عناصر مختلفة في كل درس.

نحن نعزز منهج دراسة الحالة بأفضل منهجية تدريس 100٪ عبر الانترنت في الوقت الحالي وهي: منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ Relearning.

في عام 2019، حصلنا على أفضل نتائج تعليمية متفوقين بذلك على جميع الجامعات الافتراضية الناطقة باللغة الإسبانية في العالم.

في TECH ستتعلم بمنهجية رائدة مصممة لتدريب مدراء المستقبل. وهذا المنهج، في طليعة التعليم العالمي، يسمى Relearning أو إعادة التعلم.

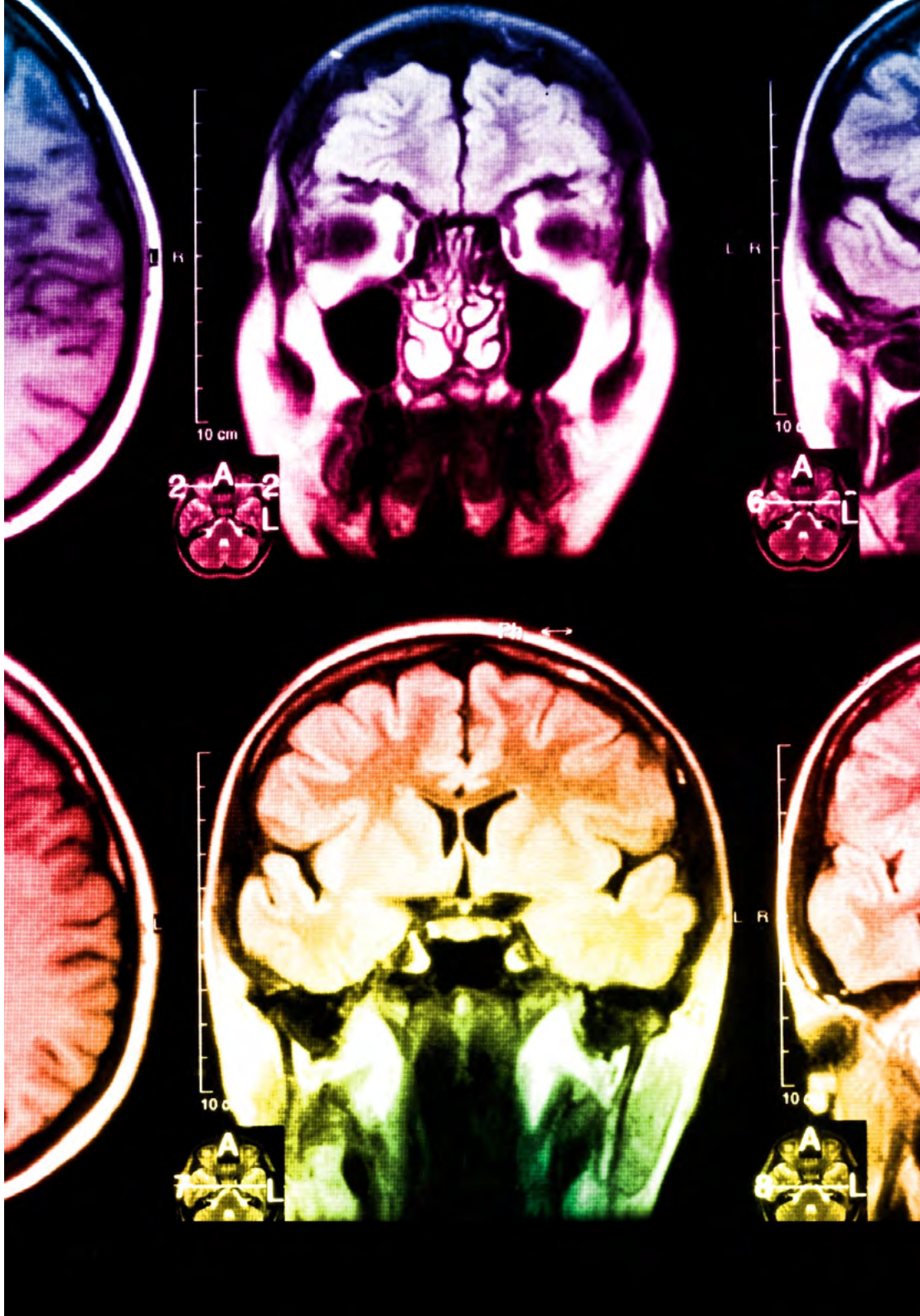
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

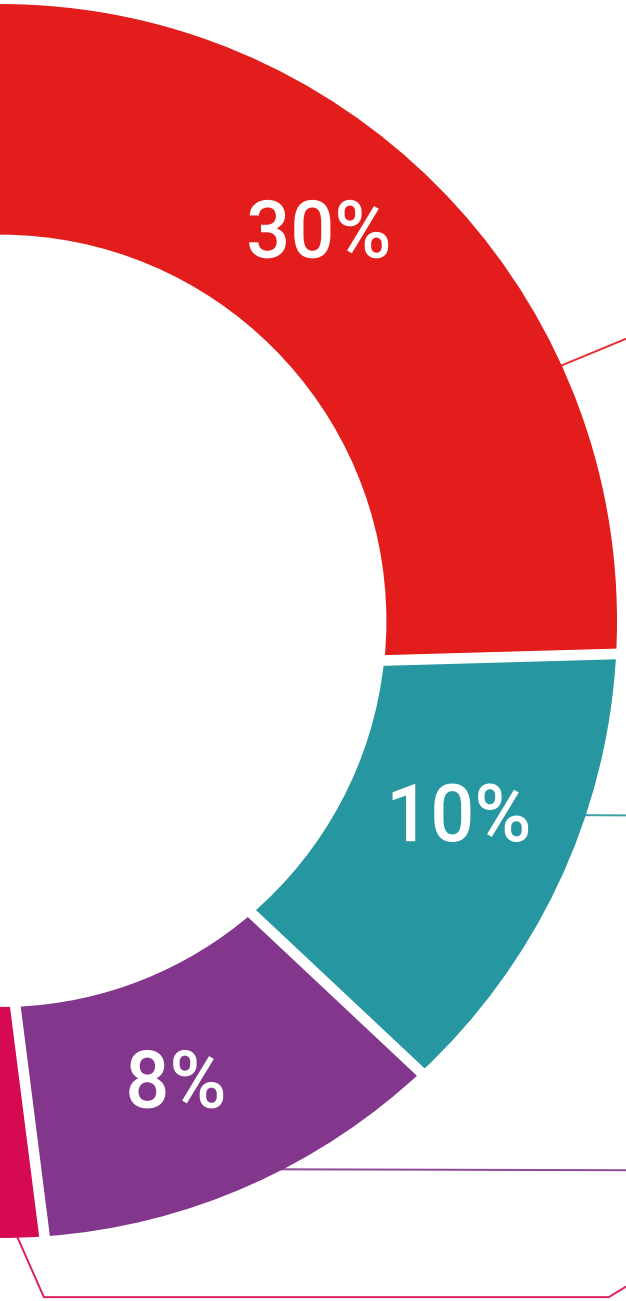
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة، والقانون الدولي، والمهارات الإدارية، وعلوم الرياضة، والفلسفة، والقانون، والهندسة، والصحافة، والتاريخ، والأسواق والأدوات المالية. كل ذلك في بيئة شديدة المتطلبات، مع طلاب جامعيين يتمتعون بمظهر اجتماعي واقتصادي مرتفع ومتوسط عمر يبلغ 43.5 عاماً.

ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

استنادًا إلى أحدث الأدلة العلمية في مجال علم الأعصاب، لا نعرف فقط كيفية تنظيم المعلومات والأفكار والصور والذكريات، ولكننا نعلم أيضًا أن المكان والسياق الذي تعلمنا فيه شيئًا هو ضروريًا لكي نكون قادرين على تذكرها وتخزينها في الحُصين بالمخ، لكي نحتفظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

بهذه الطريقة، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسياق الذي يطور فيه المشارك ممارسته المهنية.





يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المُعَدَّة بعناية للمهنيين:

المواد الدراسية

يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموسًا حقًا.

ثم يتم تطبيق هذه المحتويات على التنسيق السمعي البصري الذي سيخلق منهج جامعة TECH في العمل عبر الإنترنت. كل هذا بأحدث التقنيات التي تقدم أجزاء عالية الجودة في كل مادة من المواد التي يتم توفيرها للطالب.

المحاضرات الرئيسية

هناك أدلة علمية على فائدة المراقبة بواسطة الخبراء كطرف ثالث في عملية التعلم.

إن مفهوم ما يسمى *Learning from an Expert* أو التعلم من خبير يقوي المعرفة والذاكرة، ويولد الثقة في القرارات الصعبة في المستقبل.

التدريب العملي على المهارات والكفاءات

سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

قراءات تكميلية

المقالات الحديثة، ووثائق اعتمدت بتوافق الآراء، والأدلة الدولية..من بين آخرين. في مكتبة جامعة TECH الافتراضية، سيتمكن الطالب من الوصول إلى كل ما يحتاجه لإكمال تدريبه.

دراسات الحالة (Case studies)

سيقومون بإكمال مجموعة مختارة من أفضل دراسات الحالة المختارة خصيصًا لهذا المؤهل.
حالات معروضة ومحللة ومدروسة من قبل أفضل المتخصصين على الساحة الدولية.

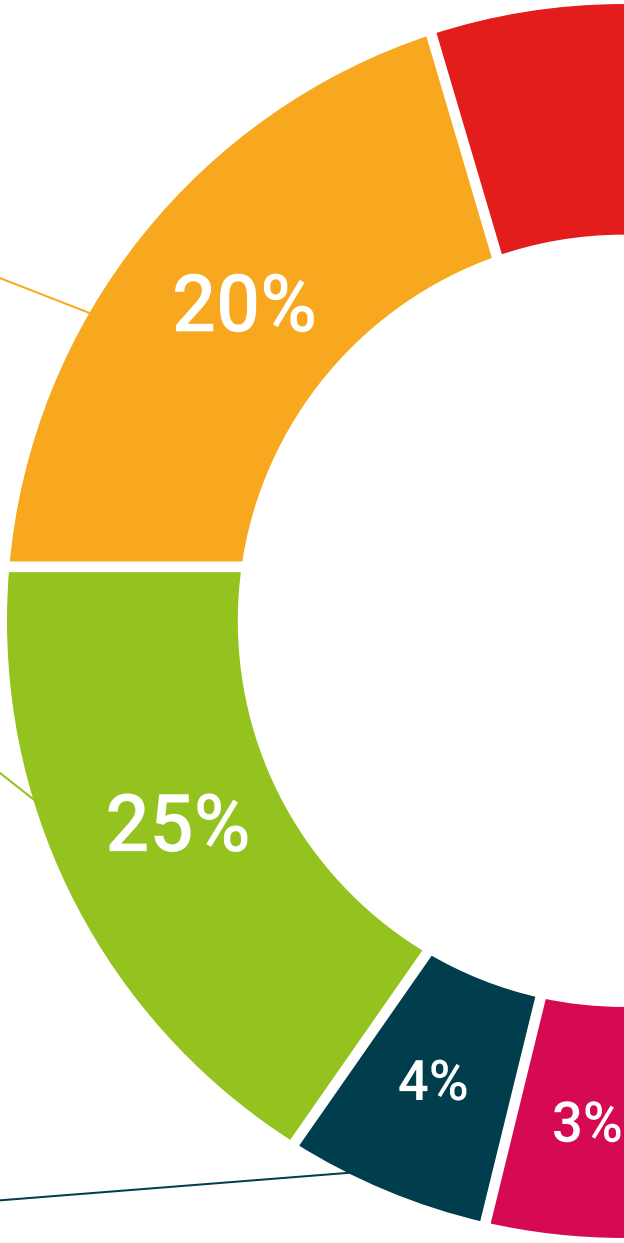
ملخصات تفاعلية

يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الملفات الصوتية والفيديوهات والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة.

اعترفت شركة مايكروسوف بهذا النظام التعليمي الفريد لتقديم محتوى الوسائط المتعددة على أنه "قصة نجاح أوروبية"

الاختبار وإعادة الاختبار

يتم بشكل دوري تقييم وإعادة تقييم معرفة الطالب في جميع مراحل البرنامج، من خلال الأنشطة والتدريبات التقييمية وذاتية التقييم: حتى يتمكن من التحقق من كيفية تحقيق أهدافه.



06

المؤهل العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في إدارة الجودة وسلامة الأغذية، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل محاضرة جامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

اجتاز هذا البرنامج بنجاح واحصل على المؤهل العلمي الجامعي دون سفر أو إجراءات مرهقة"

تحتوي ال **المحاضرة الجامعية في المحاضرة الجامعية في إنشاء الصوت لألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد** على البرنامج العلمية الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل ال **محاضرة الجامعية** الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية.**

إن المؤهل الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية** سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في برنامج المحاضرة الجامعية وسوف يفي بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني.

المؤهل العلمي: **المحاضرة الجامعية في إنشاء الصوت لألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد**

طريقة: **عبر الإنترنت**

مدة: **6 أسابيع**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

المواطن/المواطنة ..... مع وثيقة تحقيق شخصية رقم .....

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

محاضرة جامعية

في

المحاضرة الجامعية في إنشاء الصوت لألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 150
ساعة، مع تاريخ بدء يوم/شهر/ سنة وتاريخ انتهاء يوم/شهر/سنة

تيك مؤسسة خاصة للتعليم العالي معتمدة من وزارة التعليم العام منذ 28 يونيو 2018

في تاريخ 17 يونيو 2020

أ. د./ Tere Guevara Navarro
رئيس الجامعة

الكود الفريد الخاص بجامعة TECH: AFWOR23S techtitute.com/certificates

*تصديق لاهاي أبوستيل. في حالة قيام الطالب بالتقدم للحصول على درجته العلمية الورقية وبتصديق لاهاي أبوستيل، ستتخذ مؤسسة TECH EDUCATION الإجراءات المناسبة لكي يحصل عليها وذلك بتكلفة إضافية.

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
إنشاء الصوت لألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- المدة: **6 أسابيع**
- المؤهل العلمي: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

محاضرة جامعية
إنشاء الصوت لألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد

tech الجامعة التيكنولوجية